

Workshop – Criando Aplicação Orientada a Objeto

Neste laboratório você irá desenvolver para as classes da aplicação controle de venda de livros. Sugerimos que estes exemplos sejam feitos com uso da IDE Eclipse.

Descrição do Problema

O Sistema proposto é um sistema que terá um CRUD de clientes, pedidos, livros, ou seja, inclusão, alteração, exclusão e listagem desses objetos.

O Sistema deverá ser modularizado conforme diagramas UML deste documento.

Depois testaremos nossas implementações usando teste unitário com a biblioteca Junit.

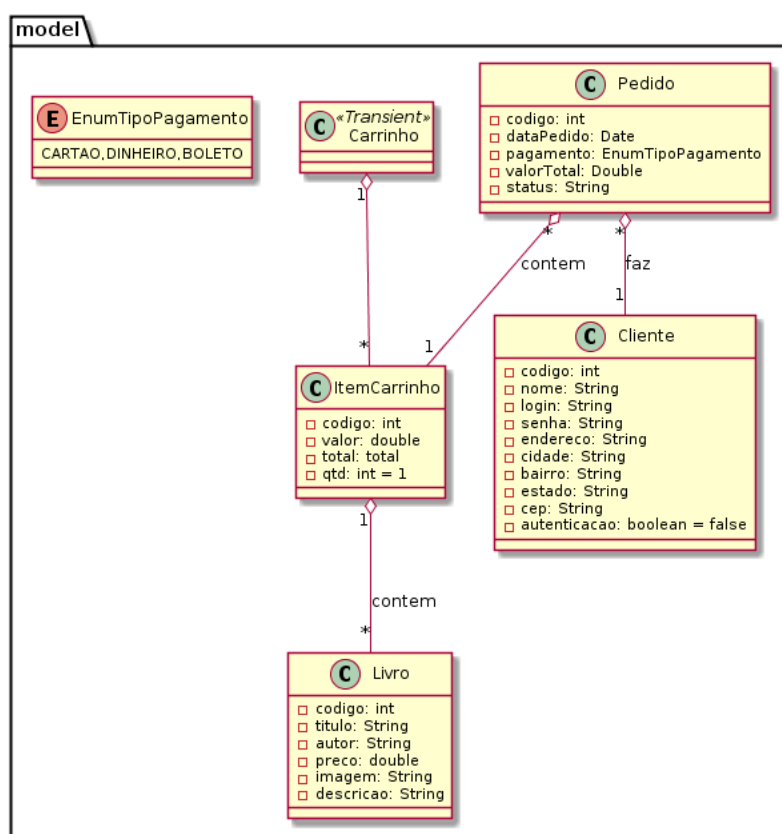


Figura 1 – Diagrama UML para objetos de domínio

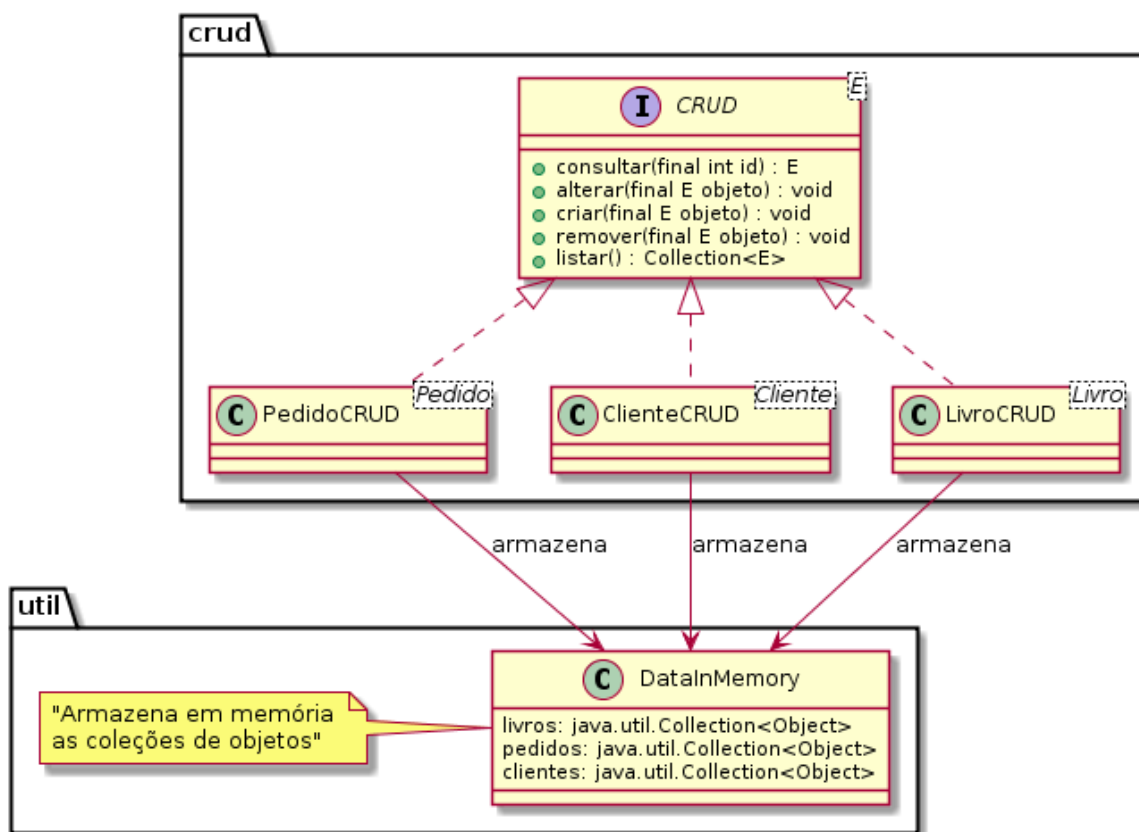


Figura 2 – Diagrama UML para serviços da aplicação

1. Criação do projeto

- Crie novo projeto Java na IDE Eclipse
- Você de criar as classes e os respectivos pacotes conforme definido nos diagramas UML acima
- O objetos de domínio devem conter os métodos getter/setter para seus respectivos atributos, além disso, você deve sobrepor as definições dos métodos hashCode() e equals() de todos.
- Usamos o termo em inglês CRUD para designar todos os métodos para Criar e Salvar (Create) , Recuperar/listar (Recover), Atualizar (Update), Remover/Apagar (Delete), objetos de uma aplicação, são as operações mais básicas e comuns na maioria dos sistemas de computador. Você deverá, conforme o segundo diagrama, implementar a interface CRUD para as classes de domínio Pedido, Cliente e Livro.

2. Testes com Junit.

O JUnit é um framework para realizar testes automatizados.

Os testes a serem realizados se referem às classes CRUD, encontradas neste workshop.